

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang terkumpul serta pembahasan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* berpengaruh terhadap kreativitas ilmiah siswa kelas III SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($8,600 \geq 1,986$) dan signifikansinya $< 0,05$ yaitu 0,000.
2. Buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* berpengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa kelas III SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4,125 \geq 1,986$) dan signifikansinya $< 0,05$ yaitu 0,000.
3. Terdapat perbedaan pengaruh buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* dibandingkan dengan buku kurikulum 2013 terhadap kreativitas ilmiah, yaitu buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* lebih berpengaruh daripada buku kurikulum 2013 terhadap kreativitas ilmiah siswa kelas III SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,473 \geq 1,986$) dan signifikansinya $< 0,05$ yaitu 0,015, serta nilai rata-rata kelas eksperimen : kelas kontrol = 42,08 : 36,22.

4. Terdapat perbedaan pengaruh buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* dibandingkan dengan buku kurikulum 2013 terhadap rasa ingin tahu siswa, yaitu buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* lebih berpengaruh daripada buku kurikulum 2013 terhadap rasa ingin tahu siswa kelas III SD.. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,514 \geq 1,986$) dan signifikansinya $< 0,05$ yaitu 0,014 serta nilai rata-rata kelas eksperimen : kelas kontrol = 39,79 : 36,05.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi, diantaranya:

1. Secara teoretis, buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kreativitas ilmiah serta rasa ingin tahu siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.
2. Buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran jika aspek yang akan dikembangkan adalah kreativitas ilmiah dan rasa ingin tahu. Hal ini didasarkan atas hasil penelitian yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kreativitas ilmiah dan rasa ingin tahu siswa.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai masukan dan bahan pertimbangan. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Perbanyaklah membaca, bukan hanya dari satu sumber bacaan saja, tetapi dari berbagai sumber bacaan, salah satunya adalah buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery*.

2. Bagi Guru

Alangkah baiknya memperbanyak sumber belajar sehingga diharapkan siswa semakin banyak informasi dan wawasan. Buku buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *discovery* dapat menjadi salah satu sumber belajar tambahan khususnya untuk meningkatkan kreativitas ilmiah dan rasa ingin tahu siswa.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Variabel dependen yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas ilmiah dan rasa ingin tahu, oleh karena itu, bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sejenis dapat menggunakan variabel dependen lain.